



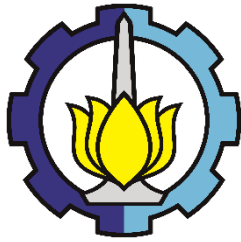
**TUGAS AKHIR - RD 141558**

## **PERANCANGAN COLLECTIBLE FIGURE PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA**

**SAFFIRA GRANITA RACHMAT**  
**3410100005**

Dosen Pembimbing  
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M. Si

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018



**Tugas Akhir - RD 141558**

## **PERANCANGAN COLLECTIBLE FIGURE PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA**

**SAFFIRA GRANITA RACHMAT  
NRP. 3410100005**

**Dosen Pembimbing :  
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si  
NIP : 197002102005011001**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018**

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN COLLECTIBLE FIGURE PAHLAWAN NASIONAL  
INDONESIA**

**TUGAS AKHIR / RD 141558**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat  
Gelar Sarjana Teknik (S.T.)  
Pada  
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh  
**Saffira Granita Rachmat**  
**NRP. 3410100005**

Surabaya, 7 Maret 2018  
Periode Wisuda 117 (Maret 2018)

Mengetahui,

Disetujui

Kepala Departemen Desain Produk

Dosen Pembimbing



**Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.**

**Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si**

NIP. 19830819200812200

NIP. 197002102005011001



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

---

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Saffira Granita Rachmat

NRP : 3410100005

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN COLLECTIBLE FIGURE PAHLAWAN INDONESIA “** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Maret 2018

Yang membuat pernyataan



Saffira Granita Rachmat

NRP: 3410100005

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## PERANCANGAN COLLECTIBLE FIGURE PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA

Nama Mahasiswa : Saffira Granita Rachmat  
NRP : 3410100005  
Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP, ITS  
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si  
NIP : 197002102005011001

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi membuat proses produksi semakin mudah dan praktis, termasuk produksi *toys*, khususnya *collectible figure*. Sudah banyak produksi *figure* lokal yang bahkan dijual di kalangan kolektor. Bahkan sudah ada pameran tahunan yang menampilkan *figure* karya lokal. Di antara tema khusus *figure* yang sudah ada, *collectible figure* dengan tema pahlawan nasional Indonesia masih terbilang jarang.

Pembuatan *collectible figure* ini didasarkan atas bentuk tubuh serta atribut para pahlawan Indonesia yang didukung oleh data-data berupa foto. Perancangan merupakan penelitian kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu 4 Oktober sampai 6 November 2015.

Dari dokumentasi, didapatkan data pahlawan sebagai dasar pembuatan detail-detail yang ada pada figur. Dengan observasi, dapat diketahui figur-figur yang pernah beredar di pasaran sebelumnya, sehingga dapat dijadikan acuan maupun perbandingan. Preferensi pasar terhadap macam, ukuran, maupun aspek-aspek lain dari *figure* didapat dari data kuisisioner.

Keyword: *Collectible figure*, Indonesia, pahlawan



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **DESIGNING OF INDONESIAN NATIONAL HEROES' COLLECTIBLE FIGURES**

Student Name : Saffira Granita Rachmat  
NRP : 3410100005  
Department : Desain Produk Industri – FTSP, ITS  
Counselor Lecturer : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si  
NIP : 197002102005011001

### **ABSTRACT**

The advancing technology makes production easier and more practical, including the production of toys, collectible figures to be more precise. There have been a lot of local made figures which are a commodity among collectors. There even is an annual exhibition that presents local made figures. Among the theme of presently made figures, collectible figures that are based on Indonesian national heroes are still rarely found.

The making of this collectible figure is based on the feature and attributes of Indonesian heroes that is supported by data in the form of photos. The data for this research is collected through observation, documentation, and questionnaire. This research is carried out from October 4 to November 6, 2015.

From the documentation, we can require the data of heroes as the reference for the details. The observation results in the acquiring knowledge regarding figures that has been sold before, that can be used as reference. The result of user's preference should be concluded in order to be applied for the accomplishing of collectible figure that carries out its purpose as a media to introduce Indonesia's heroes.

Keyword: Collectible figure, heroes, Indonesia

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala kenikmatan yang diberikanNya serta nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi semua umat, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Riset Desain Produk ini dengan baik.

Laporan Riset DKV ini kami susun berdasar pada riset yang telah dilakukan secara nyata dan bersumber kepada acuan-acuan yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahan datanya.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih terhadap dosen pembimbing dan pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Riset DKV. Kami menyadari dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan – kekurangan karena keterbatasan waktu dan kemampuan kami. Oleh karena itu dengan keberanian mengakui kekurangan serta dengan adanya itikad yang kuat untuk menerima segala kritik dan saran akan menjadi proses pendewasaan kami sebagai pribadi calon sarjana Desain Produk Industri ITS.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan informasi bagi masyarakat serta bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua. Terus menjalani proses kehidupan itu pasti, menjadi lebih baik adalah pilihan.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam lembar ini Penulis ingin mengucapkan ucapan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah ikut membantu baik moril maupun materil, sehingga dapat terselesaikanya laporan Penelitian ini.

1. Puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi seluruh karunia dan hidayahnya yang tidak dapat dihitung banyaknya.
2. Bapak dan Ibu yang selalu mendukung dan tidak henti-hentinya mendoakan, dan mendukung secara moril dan materil.
3. Ibu Ellya Zulaikha, ST,M.Sn, Ph.D selaku Ketua Jurusan Desain Produk Industri ITS.
4. Bapak Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktunya untuk bimbingan.
5. Bapak Sayatman, S.Sn, M.Si Selaku Dosen Penguji yang ikut juga membimbing saya.
6. Seluruh dosen Desain Produk Industri selaku jajaran Pengajar Desain Komunikasi Visual, yang telah mengabdikan dirinya untuk mencerdaskan generasi bangsa.
7. Semua teman-teman yang selalu menemani baik dalam suka maupun duka, dari setiap mata kuliah dari smester satu sampai akhir ini.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	5
1.3    Tujuan .....	5
1.4    Ruang Lingkup .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1    Landasan Teori .....	7
<b>2.1.1    Figur.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2    Jenis Figur .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.3    Karakteristik Figur .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.4    Material .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.5    Regulasi dan Standarisasi .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.6    Pahlawan Nasional Indonesia.....</b>	<b>14</b>
2.2    Studi Desain Pendahulu .....	17
<b>BAB III METODE RISET .....</b>	<b>19</b>
3.1    Skema Penelitian.....	19
3.2    Definisi Judul dan Sub Judul .....	19
<b>3.2.1    Judul .....</b>	<b>19</b>
<b>3.2.2    Definisi Collectible Figure.....</b>	<b>19</b>
<b>3.2.3    Pahlawan .....</b>	<b>20</b>
3.3    Jenis Data dan Sumber Data .....	20



<b>3.3.1</b>	<b>Jenis Data .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.2</b>	<b>Sumber Data .....</b>	<b>21</b>
<b>3.5</b>	<b>Protokol Riset .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL RISET .....</b>	<b>23</b>
<b>4.1</b>	<b>Hasil Riset .....</b>	<b>23</b>
<b>4.2</b>	<b>Studi dan Analisis .....</b>	<b>26</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Analisa Preferensi Target Pasar .....</b>	<b>26</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Analisa Bentuk Tubuh, Ekspresi, Atribut Obyek .....</b>	<b>27</b>
<b>4.2.4</b>	<b>Analisa Ilustrasi .....</b>	<b>33</b>
<b>4.2.5</b>	<b>Analisa Pahlawan .....</b>	<b>34</b>
<b>4.2.6</b>	<b>Analisa Produksi .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.7</b>	<b>Analisa Biaya .....</b>	<b>37</b>
<b>BAB V</b>	<b>KONSEP DESAIN .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1</b>	<b>Kriteria Desain .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1.1</b>	<b>Kriteria Desain Produk .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1.2</b>	<b>Kriteria Desain Kemasan .....</b>	<b>40</b>
<b>5.2</b>	<b>Konsep Visual .....</b>	<b>41</b>
<b>5.2.1</b>	<b>Konsep Produk .....</b>	<b>41</b>
<b>5.2.2</b>	<b>Konsep Logo dan Elemen Visual .....</b>	<b>49</b>
<b>5.2.3</b>	<b>Konsep Kemasan .....</b>	<b>50</b>
<b>5.3</b>	<b>Konsep Produksi .....</b>	<b>56</b>
<b>5.4</b>	<b>Konsep Marketing .....</b>	<b>56</b>
<b>5.3.1</b>	<b>Desain Media Marketing .....</b>	<b>58</b>
	<b>.....</b>	<b>58</b>
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
<b>6.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>61</b>
<b>6.2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Romance of the Three Kingdoms-figures .....	2
Gambar 2 : Figur Bung Karno produksi GOODGUYSNEVERWIN & Co. ....	4
Gambar 3 : DID - Japan Samurai "Oda Nobunaga" 1534 - 1582 1/6 Scale Action Figure (INTERNATIONAL VERSION) .....	5
Gambar 4 : Contoh Scale Figure .....	7
Gambar 5 : Contoh Super Deformed Figure .....	8
Gambar 6 : Contoh Gunpla .....	8
Gambar 7 : Contoh Diecast .....	9
Gambar 8: Contoh Remote Control .....	10
Gambar 9: Contoh Statue .....	10
Gambar 10 : Figur Soeharto produksi GOODGUYSNEVERWIN & Co.....	17
Gambar 11 : Collectible Figure Pemain Sepak Bola AC Milan.....	18
Gambar 12 : Referensi Wajah Sukarno (Standar) .....	28
Gambar 13 : Referensi Wajah Sukarno (Pidato) .....	28
Gambar 14 : Referensi Wajah Hatta (Standar).....	29
Gambar 15 : Referensi Wajah Hatta .....	29
Gambar 16 : Referensi Wajah Sutomo (Standar) .....	30
Gambar 17 : Referensi Wajah Ki Hajar Dewantara (Standar) .....	30
Gambar 18 : Referensi Pakaian Sukarno 01.....	31
Gambar 19 : Referensi Pakaian Sukarno 02.....	31
Gambar 20 : Referensi Pakaian Hatta .....	32
Gambar 21 : Referensi Pakaian Sutomo .....	32
Gambar 22 : Lukisan Pangeran Diponegoro Karya Basuki Abdullah, 1949 .....	33
Gambar 23 : Konsep Figur Soekarno dan Hatta (ukuran).....	42
Gambar 24 : Konsep Figur Soekarno, Hatta, Bung Tomo, dan Ki Hajar Dewantara, Diponegoro .....	42
Gambar 25 : Konsep Figur Soekarno, Hatta, Bung Tomo, dan Ki Hajar Dewantara (Berwarna) .....	43
Gambar 26 : Desain 3D Sukarno (Tampak depan dan belakang) .....	43
Gambar 27 : Desain 3D Sukarno (Tampak samping) .....	44
Gambar 28 : Desain 3D Moh. Hatta (Tampak depan dan belakang) .....	44
Gambar 29 : Desain 3D Moh. Hatta (Tampak samping) .....	45
Gambar 30 : Desain 3D Bung Tomo (Tampak depan dan belakang) .....	45
Gambar 31 : Desain 3D Bung Tomo (Tampak samping) .....	46
Gambar 32 : Desain 3D Ki Hajar Dewantara (Tampak depan dan belakang) .....	46
Gambar 33 : Desain 3D Ki Hajar Dewantara (Tampak samping).....	47
Gambar 34 : Desain 3D Diponegoro (Tampak depan).....	47
Gambar 35 : Desain 3D Diponegoro (Tampak samping dan belakang) .....	48
Gambar 36 : Desain 3D Diponegoro + kuda (Tampak depan).....	48
Gambar 37 : Desain 3D Diponegoro + kuda (Tampak samping dan belakang) .....	49
Gambar 38 : Logo .....	49
Gambar 39 : Contoh font Gill Sans Ultra Bold.....	50
Gambar 40 : Konsep Kemasan.....	51
Gambar 41 : Konsep Kemasan (Penampakan).....	51
Gambar 42 : Desain Kemasan (3D) .....	52

Gambar 43 : Desain Kemasan Bagian Depan dan Belakang .....	53
Gambar 44 : Desain Kemasan (Pola) .....	54
Gambar 45 : Hasil Cetak 3D (Bagian Kepala) .....	55
Gambar 46 : Hasil Cetak 3D ( <i>Full Body</i> ) .....	55
Gambar 47 : Hasil Cetak (Produk + Kemasan) .....	56
Gambar 48 : Desain X-banner .....	58

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sama seperti bangsa-bangsa lain pada umumnya, Indonesia memiliki sederet panjang nama-nama pahlawan yang telah berjuang demi negara. Sungguh disayangkan, nyatanya saat ini orang-orang banyak yang tidak tahu dan tidak peduli akan sejarah bangsa mereka sendiri, maupun para pahlawan sebagai bagian dari sejarah. Ketidakpedulian ini dapat menjadi salah satu indikasi lunturnya nasionalisme bangsa.

Pelajaran standar tentang sejarah diberikan di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Lepas dari jenjang pendidikan tersebut, sejarah tidak lagi menjadi tuntutan yang harus dipelajari dan dipahami. Pengetahuan tentang sejarah bangsa beserta orang-orang yang berperan di dalamnya pupus dan terlupakan begitu saja, karena sejarah dinilai sebagai pelajaran membosankan yang tidak memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Amat sedikit masyarakat yang merasa butuh untuk mengingat cerita perjuangan macam apa di balik negara mereka sendiri, atau siapa saja yang telah berjuang demi sebuah negeri yang kini merdeka. Sebagai salah satu bentuk penghargaan, nama-nama para pejuang kemerdekaan Indonesia diabadikan menjadi nama-nama jalan. Sering kali nama tersebut terlihat dan terucap. Namun tidak banyak yang tahu kisah di balik nama yang tertera di palang-palang jalan.

Era ini adalah era modern. Segala macam informasi tersedia dengan mudahnya di internet, termasuk artikel-artikel yang memuat tentang sejarah dan orang-orang yang ikut andil dalam sejarah. Bukannya susah untuk mencari tahu, orang-orang susah untuk dibuat tertarik untuk mencari tahu.

Sudah ada beberapa macam media yang dibuat untuk memberikan edukasi kepada khalayak umum tentang para pahlawan Indonesia, salah satunya adalah



film, seperti Jenderal Soedirman karya sutradara Viva Westi, atau Soekarno karya sutradara Hanung Bramantyo. Maksud dari dibuatnya film-film bertemakan pahlawan tersebut adalah untuk mengemas cerita hidup seorang tokoh dengan lebih menarik.

Berangkat dari latar belakang tersebut, permasalahan yang muncul adalah bagaimana untuk membuat masyarakat kembali mengenal sosok pahlawan nasional Indonesia. Untuk menjawab permasalahan ini, media yang dipilih adalah *collectible figure*. Figur adalah patung yang terbuat dari plastik atau material lain, biasanya berdasarkan dari karakter dari film, komik, video game, atau program televisi<sup>1</sup>. Sedangkan *collectible figure*, sesuai namanya, adalah figur yang sengaja dibuat berbagai macam jenis dalam satu tema sehingga figur tersebut bersifat *collectible*, atau dapat dikumpulkan. Pemilihan media ini memang berkisar pada satu segmen pengguna, yaitu kolektor mainan. Secara psikologis, berdasarkan perspektif Freudian, seorang kolektor mengoleksi barang-barang yang disukainya karena adanya keterikatan dengan sebuah benda, di mana keterikatan tersebut menimbulkan kecenderungan untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Menjadi kolektor mainan memerlukan *budget* khusus dan cukup menguras



**Gambar 1 :** Romance of the Three Kingdoms-figures

Sumber: <http://toysrevil.blogspot.co.id/2006/11/asiantoysexpo-watch-16-figures-part.html>

kantong, apalagi untuk membeli mainan yang harganya tergolong cukup mahal.

---

<sup>1</sup> *Action Figure*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_Figure](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Figure), diakses 16 Oktober 2015, jam 11.09 WIB

Seorang kolektor mainan juga memiliki keterikatan tersendiri dengan koleksinya. Mereka akan memahami seluk beluk dari koleksi mereka. Entah produsen yang membuat, entah seri lain dari koleksi, dan tentu saja, cerita dari figur yang mereka koleksi. Ambil contoh figur Samkok, kisah terkenal dari Tiongkok tentang pertikaian tiga negara bagian pada dinasti Han. Tokoh-tokoh dalam kisah tersebut sudah cukup banyak beredar figurnya. Sebagai seorang kolektor figur dari kisah tersebut, sedikit banyak mereka tahu latar belakang dari tokoh figur yang mereka koleksi.

Selama ini, kebanyakan figur mengambil tema cerita fiksi atau tokoh-tokoh dari belahan dunia lain, seperti figur Albert Einstein, atau Oda Nobunaga. Figur yang mengambil tema pahlawan nasional Indonesia ini masih sangat jarang ditemukan. Salah satu contoh figur bertema pahlawan Indonesia adalah produk keluaran GOODGUYSNEVERWIN Toy co. meski variasi figur pahlawan Indonesia masih terbatas.

Jika menilik pasar, ada kebutuhan akan figur atau merchandise yang mengambil tema pahlawan nasional, karena pahlawan dapat menjadi identitas suatu negeri. Kelebihan dari figur adalah sifatnya yang lebih tahan lama. Sedangkan pemilihan aspek *collectible* di sini adalah sebagai acuan konsumen untuk mengoleksi berbagai macam tokoh dalam satu tema atau seri.



**Gambar 2 :** Figur Bung Karno produksi GOODGUYSNEVERWIN & Co.  
Sumber: <https://melancholicandroid.files.wordpress.com/>

Bagi para kolektor, lebih dari barang koleksi, figur merupakan sesuatu yang dapat dipamerkan dan dibanggakan, dalam hal nilai ataupun cerita di balik karakter figur. Dalam lingkup sesama kolektor yang memahami nilai sebuah figur, memiliki figur yang langka merupakan suatu kepuasan dan kebanggaan. Seorang kolektor awalnya memiliki ketertarikan terhadap suatu tokoh/seri/produk sebelum memiliki ketertarikan untuk mengumpulkan benda-benda yang berhubungan dengan tokoh yang mereka gemari.



**Gambar 3 :** DID - Japan Samurai "Oda Nobunaga" 1534 - 1582 1/6 Scale Action Figure (INTERNATIONAL VERSION)

Sumber: <http://www.xl-shop.com/xlshop/pages/DID-002277/did-japan-samurai-%22oda-nobunaga%22-1534-1582-1-6-scale-action-figure-international-version>

Berdasarkan pemaparan di atas, direncanakanlah perancangan pembuatan *collectible figure* pahlawan Indonesia yang dapat dikoleksi oleh kolektor yang mengenal dan tertarik dengan pahlawan Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana sebuah *collectible figure* bertemakan pahlawan nasional Indonesia dapat menarik kolektor untuk membelinya.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat figur yang mengambil obyek pahlawan nasional Indonesia yang akan menarik para kolektor untuk mengoleksinya.

## 1.4 Ruang Lingkup

- a. Perancangan yang dibuat nantinya melingkupi perancangan produk figur, kemasan, serta media promosi.

Untuk eksekusi produk figur, mencakup:

- Sketsa karakter
- 3D modelling
- Printing dan finishing
- Painting

Untuk eksekusi kemasan, mencakup:

- Layouting
- Konten kemasan

- b. Studi yang akan dilakukan untuk perancangan ini adalah:

- Riset material produk
- Studi ergonomi/antropometri
- Studi bentuk/tipografi
- Studi kemasan
- Studi *existing product*

- c. Perancangan ini merupakan penelitian kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Figur

Figur adalah patung yang terbuat dari plastik atau material lain, biasanya berdasarkan dari karakter dari film, komik, video game, atau program televisi<sup>2</sup>. Target pasar figur biasanya adalah anak-anak dan kolektor dewasa.

##### 2.1.2 Jenis Figur

###### a. Action Figure

*Action figure* adalah jenis figure yang memiliki sendi sehingga bisa digerakkan. *Action figure* terdiri dari dua jenis, yaitu *scale figure* dan *super deformed figure*. *Scale figure* adalah *action figure* dengan bentuk proporsional, di mana ukuran kepala maupun badan serta anggota gerak lain dibuat berdasarkan perbandingan ukuran asli karakter asli tokoh. Sedangkan *super deformed figure* adalah *figure* dengan ukuran yang tidak proporsional, biasanya ukuran kepala lebih besar daripada ukuran badan.



**Gambar 4 :** Contoh Scale Figure

Sumber: <https://blog.tokopedia.com/2014/04/5-jenis-mainan-yang-patut-dikoleksi/>

---

<sup>2</sup> *Action Figure*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_Figure](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Figure), diakses 16 Oktober 2015, jam 11.09 WIB



**Gambar 5** : Contoh Super Deformed Figure

Sumber: <https://blog.tokopedia.com/2014/04/5-jenis-mainan-yang-patut-dikoleksi/>

b. *Gunpla (Gundam Plastic Model)*

*Gunpla* adalah jenis mainan yang harus dirakit atau dirangkai terlebih dahulu. *Gunpla* terbagi menjadi beberapa grade (skala), antara lain *Super Deformed* (SD), *High Grade* (HG) skala 1/144, *Real Grade* (RG) skala 1/144, *Non Grade* (NG) skala 1/100, *Master Grade* (MG) skala 1/100, dan *Perfect Grade* (PG) skala 1/60, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Masing-masing jenis *Gunpla* memiliki tingkat kesulitan perakitan yang berbeda. HG atau NG memiliki tingkat kesulitan yang lebih mudah dibandingkan dengan RG, MG, dan PG.



**Gambar 6** : Contoh Gunpla

Sumber: <https://blog.tokopedia.com/2014/04/5-jenis-mainan-yang-patut-dikoleksi/>

<sup>3</sup> 5 Jenis Mainan yang Patut Dikoleksi, <https://blog.tokopedia.com/2014/04/5-jenis-mainan-yang-patut-dikoleksi/>, diakses 22 Oktober 2015, jam 00.16 WIB



c. *Diecast*

*Diecast* merupakan sebuah bentuk cetakan/bahan yang berasal dari besi, aluminium, magnesium, tembaga ataupun timbal, dan mulai muncul pada tahun 1947. Dalam dunia miniatur kendaraan bermotor, *Diecast* menjadi bahan utama dikarenakan keunggulan dari bahan pembuatannya. Keunggulannya antara lain adalah solid, mudah dibentuk, tahan karat dan ringan.<sup>4</sup>

Kebanyakan mainan dengan jenis *diecast* ini berbentuk kendaraan, seperti mobil, sepeda motor, bus, hingga pesawat terbang.



**Gambar 7 :** Contoh Diecast  
Sumber: [johancaneel.blogspot.com](http://johancaneel.blogspot.com)

d. *Remote Control*

Mainan *remote control* merupakan mainan yang menggunakan sistem radio control dalam pengoperasiannya, yang sudah ada sejak tahun 1920. Terdapat berbagai jenis mainan yang dikendalikan oleh *remote control*, mulai dari mobil, robot, hingga helikopter. Mainan RC yang paling banyak digemari adalah mobil RC. Mobil RC tidak hanya digunakan sebagai koleksi semata, namun juga dapat digunakan untuk kompetisi balapan yang dapat dijadikan sebagai ajang adu ketangkasan dan keahlian melalui medium remote control.

---

<sup>4</sup> 5 Jenis Mainan yang Patut Dikoleksi, <https://blog.tokopedia.com/2014/04/5-jenis-mainan-yang-patut-dikoleksi/>, diakses 22 Oktober 2015, jam 00.33 WIB





**Gambar 8:** Contoh Remote Control

Sumber: [http://www.aliexpress.com/store/product/RC-car-wltoys-A959-1-18-4WD-electric-rc-toys-remote-control-car-kids-toys-with/914768\\_1956392820.html](http://www.aliexpress.com/store/product/RC-car-wltoys-A959-1-18-4WD-electric-rc-toys-remote-control-car-kids-toys-with/914768_1956392820.html)

e. *Statue*

Model dari *statue* kebanyakan berasal dari tokoh komik US, seperti tokoh-tokoh dalam komik Marvel, DC, dll. *Statue* dapat berupa patung setengah badan (*bust*) maupun seluruh badan (*full body*).



**Gambar 9:** Contoh Statue

Sumber: <http://tomztoyz.blogspot.com/2011/10/batman-arkham-city-life-size-statue-by.html>

### 2.1.3 Karakteristik Figur

#### a. Artikulasi

Artikulasi, atau persendian dalam figur, adalah bagian-bagian yang dapat digerakkan. Artikulasi paling mendasar dari sebuah figur adalah persendian leher, bahu, dan pinggang. Untuk action figure, artikulasi adalah aspek yang penting karena berhubungan dengan sejauh mana figur dapat diposisikan dan diposekan.

#### b. Aksesoris

Meski tidak semua figur disertai dengan aksesoris, aksesoris adalah aspek pendukung yang penting dari sebuah figur. Aksesoris berupa benda-benda lain yang menjadi satu set dengan figur, contohnya kendaraan atau senjata. Untuk beberapa figur, aksesoris menjadi perangkat optional yang bisa dibongkar pasang.

### 2.1.4 Material

Material yang biasa digunakan untuk membuat adalah:

#### a. Coldcast

*Coldcast* adalah jenis material yang tidak dipanaskan dalam proses *moulding*. *Coldcast* terbentuk dari campuran dua macam cairan, sehingga komponen plastik yang keras terbentuk.

#### b. Polystone

*Polystone* adalah nama lain dari *Polyethylene*, masih semacam plastik. Ada dua macam *polystone*, yaitu *polystone* dengan kepadatan tinggi dan kepadatan rendah. *Polystone* dengan kepadatan tinggi biasa digunakan untuk figurin. *Polystone* adalah material yang tahan kelembapan, panas, dingin, benturan, dan memiliki tingkat kekakuan yang baik.

*Polystone* dapat berubah bentuk pada suhu 80 derajat Celcius, dapat pula *dimoulding* dan dijabungkan dengan teknik *welding*. *Polystone* juga merupakan material yang saat dipanaskan dapat dibentuk kembali, sehingga cukup mudah untuk dibentuk dan tahan lama.

c. *Poly Vinyl Chloride (PVC)*

PVC adalah material plastik yang paling sering digunakan. PVC mirip dengan karet dan ketahanan PVC tergantung pada takaran *plastiser* yang ditambahkan. Semakin banyak *plastiser* yang ditambahkan, semakin mulus pula bentukan material ini.

PVC bukanlah material yang tahan lama. Setelah waktu yang cukup lama, kualitas bentuknya akan menurun. Meski begitu, sebagian besar figurin yang beredar di pasaran dibuat dari PVC, mempertimbangkan harga PVC yang cukup murah dan mudah untuk dibentuk.

d. *Acrylonitrile Butadiene Styrene (ABS)*

ABS biasa digunakan sebagai *base* dari figurin. ABS cukup kuat meski tidak terlalu fleksibel, atau dengan kata lain kaku. Harganya lebih mahal daripada PVC dan beratnya juga lebih ringan.

e. Resin

Resin adalah zat kimia yang dapat mengeras menjadi seperti atau lebih keras daripada plastik. Sering digunakan sebagai bahan pembuatan figurin dalam skala kecil. Dapat digunakan oleh *hobbyist* amatir dengan investasi awal yang kecil

f. *Clay*

Bahan yang mirip dengan tanah liat. Beberapa jenis *clay* yang biasa digunakan dalam pembuatan figurin adalah:

- *Stone Clay*: perlu dioven dulu agar mengeras
- *Paperclay*: berbahan dasar kertas
- *Epoclay*: cepat kering. Jika kering akan menjadi plastik
- *Wax*: berbahan dasar lilin

### 2.1.5 Regulasi dan Standarisasi

SNI wajib untuk mainan anak berlaku pada tanggal 1 Mei 2014. Disini para produsen maupun distributor wajib menerapkan SNI mainan dan harus

memastikan bahwa produk mainan yang diproduksi dan dijual memenuhi standart tersebut.

Pemerintah telah menerbitkan peraturan dari Menteri Perindustrian No. 55/M-Ind/PER/11/2013/ yang meruakan perubahan dari peraturan menteri perindustrian, No. 24/M-Ind/PER4/2013/ tentang pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan secara wajib

Badan Standarisasi Nasional (BSN) selaku lembaga pemerintah mengkoordinasi kegiatan dibidang standarisasi secara nasional, telah menetapkan lima SNI berkenaan dengan keamanan dan keselamatan mainan anak. Aturan SNI tersebut yaitu : (1) SNI ISO 8124-1:2010, Keamanan Mainan – Bagian 1: Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis, (2) SNI ISO 8124-2:2010, Keamanan Mainan – Bagian 2: Sifat mudah terbakar, (3) SNI ISO 8124-3:2010, Keamanan Mainan – Bagian 3: Migrasi unsur tertentu, (3) SNI ISO 8124-4:2010, Keamanan Mainan – Bagian 4: Ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal, dan (5) SNI IEC 62115:2011, Mainan elektrik – Keamanan.

Beberapa hal yang menjadi latar belakang di adakannya SNI mainan untuk anak adalah. Mainan harus bebas dari zat kimia tertentu, dari bentuknya tidak boleh ada sudut yang tajam, sistem kelistrikan pada mainan yang menggunakan baterai, kandungan pewarna zat Azo yang biasanya terdapat pada mainan anak-anak yag berbahan dasar kain dan maraknya peredaran mainan anak, terutama mainan impor dari china yang mengandung logam berat.

SNI ini hanya berlaku untuk mainan untuk anak berumur 14 tahun kebawah. Mungkin mainan yang mengandung logam berat itu seharusnya untuk 14 tahun keatas dan pasti harganya tidak dapat dijangkau oleh anak-anak yang belum memiliki penghasilan.

SNI disini memberatkan beberapa distributor dan kolektor action figure. Karena SNI ini beberapa Action figure harus diperiksa dan diberi label SNI yang itu membayar sejumlah uang. Harga mainan yang di import langsung dari china

lebih murah daripada yang ada di toko dan selama ini para kolektor action figure menggunakan jasa para distributor untuk mendapatkan koleksinya. Sejak adanya SNI ini para kolektor sedikit susah mendapatkan koleksinya dan harus membayar lebih mahal karena adanya keharusan ber-SNI.

#### **2.1.6 Pahlawan Nasional Indonesia**

Menurut UU No. 20 tahun 2009 tentang gelar, tanda jasa, dan kehormatan, pahlawan nasional adalah gelar penghargaan tingkat tertinggi di Indonesia. Gelar anumerta ini diberikan oleh Pemerintahan Indonesia atas tindakan yang dianggap heroik – didefinisikan sebagai "perbuatan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi warga masyarakat lainnya." – atau "berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara."<sup>5</sup>

Pahlawan Indonesia dibagi menjadi:

---

<sup>5</sup> *Daftar Pahlawan Nasional Indonesia*,  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_Pahlawan\\_Nasional\\_Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_Pahlawan_Nasional_Indonesia), diakses 16 Oktober 2015, jam 11.09 WIB

a. Pahlawan Proklamasi

1	Sukarno
2	Mohammad Hatta

b. Pahlawan Nasional

1	Abdulrahman Saleh	49	Johannes Abraham Dimara	37	Raden Mas Tirta Adhi Suryo
2	Abdul Halim Perdanakusuma	50	Johannes Leimena	38	Raden Otto Iskandardinata
3	Abdul Harris Nasution	51	Kapitan Pattimura	39	Raden Panji Suroso
4	Abdul Kadir Raden Tumenggung	52	K.H. Abdul Halim	40	Raden Sulaiman Effendi
5	Abdul Malik Karim Amrullah	53	K.H. Abdul Wahid Hasyim	41	Raden Soepomo
6	Abdul Muis	54	K.H. Ahmad Dahlan	42	Raja Ali Haji Fisabilillah
7	Adam Malik	55	K.H. Ahmad Rifa'i	43	Raja Ali Haji
8	Adnan Kapau Gani	56	K.H. Fakhruddin	44	Ranggong Daeng Romo
9	Agustinus Adisucipto	57	K.H. Muhammad Hasyim Asy'ari	45	Rangkayo Rasuna Said
10	Agus Salim	58	K.H. Idham Chalid	46	Robert Wolter Monginsidi
11	Alimin Prawirodirjo	59	K.H. Mas Mansur	47	Sahardjo
12	Andi Abdullah Bau Massepe	60	K.H. Nur Ali	48	Silas Papare
13	Andi Mappanyukki	61	K.H. Samanhudi	49	Sisingamangaraja XII
14	Andi Sultan Daeng Raja	62	K.H. Zaenal Mustofa	50	Sri Sultan Hamengkubuwono IX
15	Bagindo Aziz Chan	63	K.H. Zainul Arifin	51	Sri Susuhunan Pakubuwono VI
16	Andi Djemma	64	Ki Hadjar Dewantara	52	Sri Susuhunan Pakubuwono X
17	Arie Frederik Lasut	65	Ki Sarmidi Mangunsarkoro	53	Soedirman
18	Basuki Rahmat	66	Kiras Bangun	54	Soeharso
19	Cilik Riwut	67	La Maddukelleng	55	Soekardjo Wirjopranoto
20	Cipto Mangunkusumo	68	Maria Walanda Maramis	56	Sultan Ageng Tirtayasa
21	Cut Meutia	69	Martha Christina Tiahahu	57	Sultan Agung Hanyokrosumo
22	Cut Nyak Dien	70	Marthen Indey	58	Sultan Hasanuddin
23	Dewi Sartika	71	Maskun Sumadireja	59	Sultan Iskandar Muda
24	Ernest Douwes Dekker	72	Mgr. Albertus Magnus Sugiyapranata	60	Sultan Mahmud Badaruddin II
25	Fatmawati	73	Mohammad Husni Thamrin	61	Sultan Sjarif Kasim II
26	Ferdinand Lamban Tobing	74	Mohammad Natsir	62	Sultan Thaha Sjaifuddin
27	Fransiskus Xaverius Supriyadi	75	Mohammad Yamin	63	Soepeno
28	Frans Kaisiepo	76	Moestopo	64	Sultan Sjahrir
29	Gatot Mangkupraja	77	Moewari	65	Soetomo
30	Gatot Subroto	78	Nani Wartabone	66	Soetomo (Bung Tomo)
31	Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi	79	Nuku Muhammad Amiruddin	67	Sjafruddin Prawiranegara
32	Gusti Pangeran Haryo Jatikusumo	80	Nyai Ahmad Dahlan	68	Syekh Yusuf Tajul Khalwati
33	Harun bin Said	81	Nyi Ageng Serang	69	Tan Malaka

34	Hasan Basry	82	Opu Daeng Risaju	70	Tengku Amir Hamzah
35	Hazairin	83	Pajonga Daeng Ngalle	71	Teuku Cik Di Tiro
36	Herman Johannes	84	Pangeran Antasari	72	Teuku Mohammad Hasan
37	Ida Anak Agung Gede Agung	85	Pangeran Diponegoro	73	Teuku Nyak Arief
38	I Gusti Ketut Jelantik	86	Pangeran Mangkubumi	74	Teuku Umar
39	I Gusti Ketut Puja	87	Pong Tiku	75	Tuanku Imam Bonjol
40	I Gusti Ngurah Rai	88	Raden Ahmad Subarjo	76	Tuanku Tambusai
41	Ignatius Joseph Kasimo Hendrowahyono	89	Raden Ageng Kartini	77	Oemar Said Tjokroaminoto
42	Ignatius Slamet Riadi	90	Raden Ayu Siti Hartinah	78	Untung Surapati
43	Ilyas Yacoub	91	Raden Eddy Martadinata	79	Urip Sumoharjo
44	Ismail Marzuki	92	Raden Inten II	80	Usman bin Haji Muhammad Ali
45	Iswayuhdi	93	Raden Juanda Kartawijaya	81	Wage Rudolph Soepratman
46	Iwa Kusumasumantri	94	Raden Mas Said	82	Wahidin Sudirohusodo
47	Izaak huru Doko	95	Raden Mas Suryo	83	Wilhemus Zakaria Yohannes
48	Jahja Daniel Dharma	96	Raden Mas Suryopranoto	84	Yosaphat Sudarso

### c. Pahlawan Revolusi

1	Ahmad Yani	6	Pierre Andries Tendean
2	Donald Izacus Pandjaitan	7	Siswondo Parman
3	Karel Satsuit Tubun	8	Sugiyono Mangunwiyono
4	Katamso Darmokusumo	9	Suprpto
5	Mas Tirtodarmo Haryono	10	Sutoyo Siswomiharjo

## 2.2 Studi Desain Pendahulu

Sebagai referensi produk, diambil contoh produk lokal yang sebelumnya pernah membuat figur yang mengangkat tema pahlawan Indonesia, GOODGUYSNEVERWIN & Co. present, yang kerap membuat figur tokoh-tokoh yang cukup dikenal di Indonesia, seperti figur Soekarno dan figur Soeharto.



**Gambar 10** : Figur Soeharto produksi GOODGUYSNEVERWIN & Co.  
Sumber: <https://melancholicandroid.files.wordpress.com/>

Nilai plus dari GOODGUYSNEVERWIN & Co. adalah pembuatan figur-figur yang berangkat dari tokoh-tokoh yang sudah banyak dikenal atau fenomenal di kalangan masyarakat, seperti figur yang diangkat dari tokoh Sukarno, Suharto, bahkan kriminal yang sempat gempar di kalangan masyarakat seperti Sumanto. Figur keluaran GOODGUYSNEVERWIN & Co. dipasarkan saat pameran mainan atau lewat media sosial.

Yang menjadi nilai minus dari GOODGUYSNEVERWIN & Co., dilihat dari kualitas, adalah kurangnya detail pada figur, sehingga jika figur dikeluarkan



dari kemasan, yang menyertakan identitas tokoh yang dijadikan figur, figur akan susah dikenali.

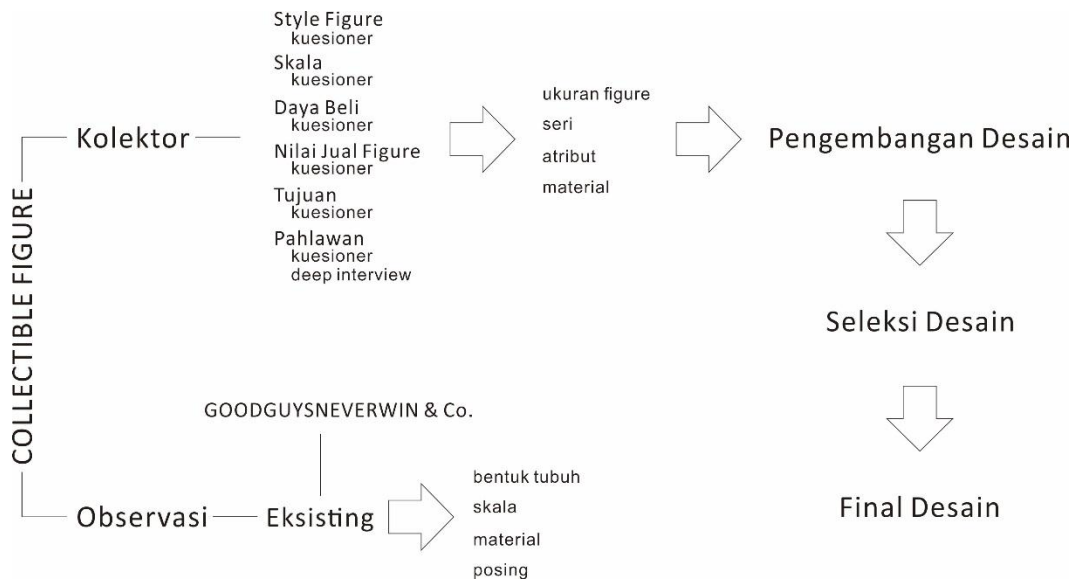
Referensi lain yang akan digunakan adalah figur dengan konsep *collectible* yang mengambil tema pemain sepak bola. Berbeda dari visualisasi figur keluaran GOODGUYSNEVERWIN & Co., *Collectible Figure* Pemain Sepak Bola AC Milan berbentuk karikatur.



**Gambar 11 :** Collectible Figure Pemain Sepak Bola AC Milan  
Sumber: [www.aliexpress.com](http://www.aliexpress.com)

## BAB III METODE RISET

### 3.1 Skema Penelitian



### 3.2 Definisi Judul dan Sub Judul

#### 3.2.1 Judul

Judul yang diangkat adalah 'Perancangan *Collectible Figure* Pahlawan Nasional Indonesia'. Aspek-aspek yang akan ditelusuri adalah nama, sosok, serta kiprah pahlawan nasional Indonesia, beserta kriteria kriteria figur yang digemari oleh konsumen.

#### 3.2.2 Definisi Collectible Figure

Figur adalah patung yang terbuat dari plastik atau material lain, biasanya berdasarkan dari karakter dari film, komik, video game, atau program televisi. Sedangkan *collectible figure*, sesuai namanya, adalah figur yang sengaja dibuat berbagai macam jenis dalam satu tema sehingga figur tersebut bersifat *collectible*, atau dapat dikumpulkan.

### **3.2.3 Pahlawan**

Pahlawan nasional adalah gelar penghargaan tingkat tertinggi di Indonesia. Gelar anumerta ini diberikan oleh Pemerintahan Indonesia atas tindakan yang dianggap heroik – didefinisikan sebagai "perbuatan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi warga masyarakat lainnya." – atau "berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara."

## **3.3 Jenis Data dan Sumber Data**

### **3.3.1 Jenis Data**

#### **Data Primer**

Data primer didapat secara langsung untuk mengetahui tentang target audiens. Data yang diambil dari target audiens tersebut digunakan untuk menentukan:

- Daya beli konsumen
- Preferensi konsumen terhadap jenis figur
- Preferensi konsumen terhadap ukuran figur
- Tujuan konsumen saat membeli figur
- Bagian figur yang paling menarik konsumen
- Perlakuan konsumen terhadap figur
- Nama-nama pahlawan yang akan dibuat figur

#### **Data Sekunder**

Data sekunder didapat secara tidak langsung dari literatur-literatur yang sudah ada untuk mendapatkan data tentang objek yang diangkat dalam riset. Data sekunder tersebut meliputi:

- Data-data pendukung fenomena
- Tentang pahlawan nasional Indonesia

- Tentang figur

### 3.3.2 Sumber Data

#### Data Primer

- Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di area STGCE (*Surabaya Toys Game Comic Exhibition*). Observasi dilaksanakan pada event bertajuk pameran mainan untuk mendapatkan data tentang perilaku konsumen yang biasa membeli figur.

- Kuisioner

Disebarkan secara langsung di area STGCE (*Surabaya Toys Game Comic Exhibition*) dan secara tidak langsung via form online.

#### Data Sekunder

Data sekunder diambil secara tidak langsung dari literatur yang sudah ada, demi mendapatkan material pendukung objek yang diangkat sebagai figure. Adapun data sekunder meliputi:

- Data-data pendukung fenomena
- Data tentang pahlawan Indonesia yang diakui
- Tentang *figure*
- Studi material
- Proses pembuatan *figure*

Data-data sekunder tersebut didapatkan dari:

- Internet
- Buku

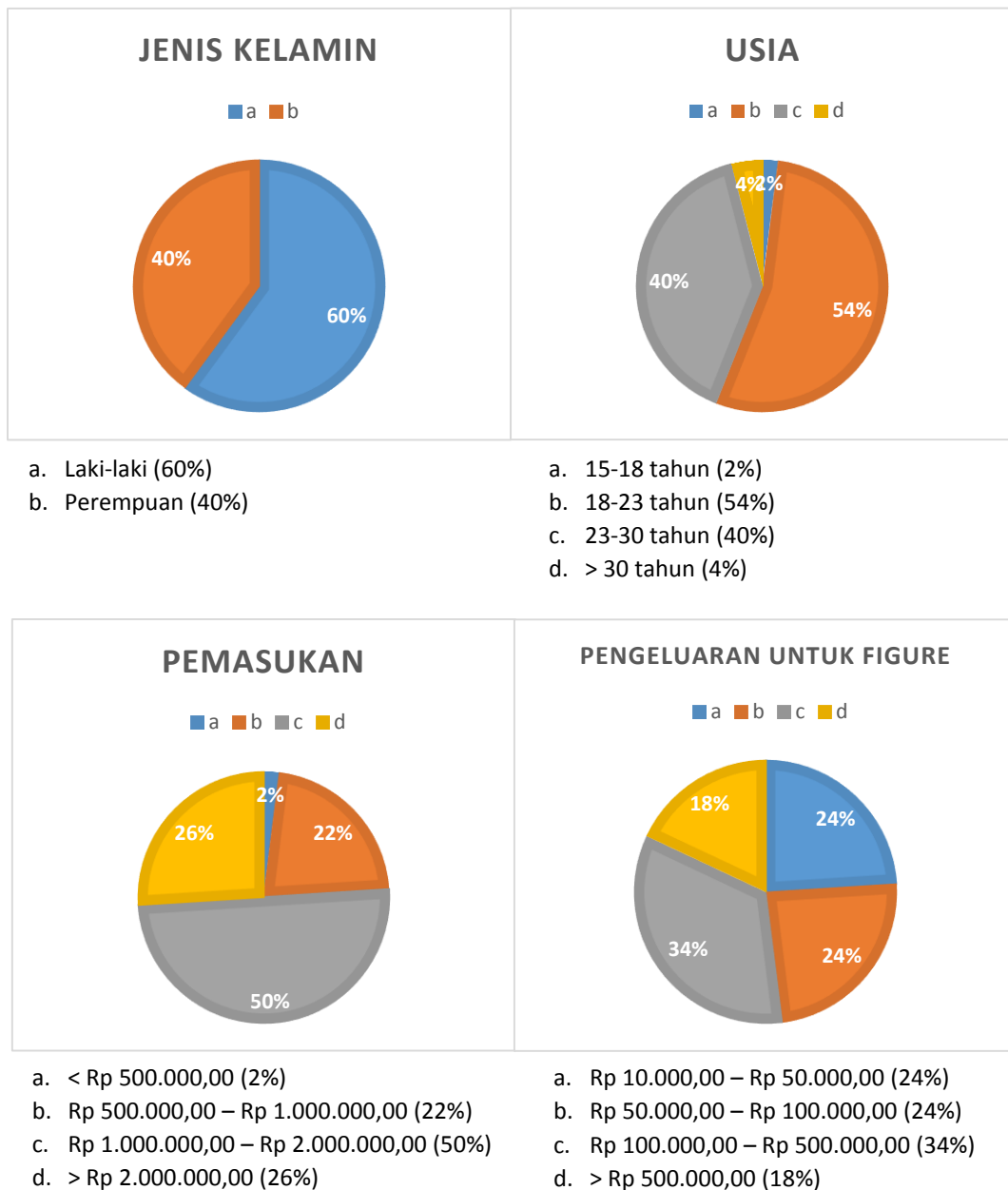
### 3.5 Protokol Riset

<p>Tujuan: Mencari data tentang preferensi konsumen</p> <p>Lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Galaxy Mall Surabaya</li><li>- Form online</li></ul> <p>Waktu: 24-26 Oktober 2015</p> <p>Jumlah responden: 50 orang</p>
<p>Daftar pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Jenis kelamin</li><li>2. Usia</li><li>3. Pemasukan</li><li>4. Pengeluaran untuk figur</li><li>5. Jenis figur kesukaan</li><li>6. Tema figur kesukaan</li><li>7. Ukuran figur kesukaan</li><li>8. Tempat membeli figur</li><li>9. Asal informasi</li><li>10. Tujuan membeli figur</li><li>11. Bagian menarik pada figur</li><li>12. Nama pahlawan yang dikenal</li></ol>

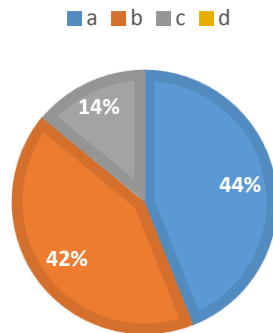
## BAB IV HASIL RISET

### 4.1 Hasil Riset

Berdasarkan kuesioner yang dilaksanakan dalam periode 24-26 Oktober 2015, didapatkan data sebagai berikut:

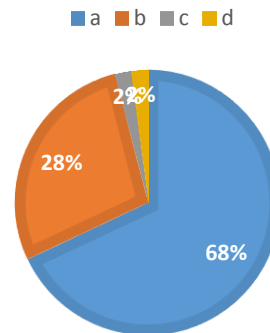


### JENIS FIGURE



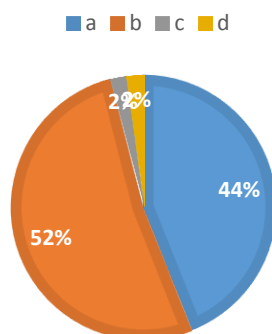
- a. Action figure (scale figure dan super deformed figure) (44%)
- b. Statue (42%)
- c. Plamo (plastic model) (14%)
- d. Lainnya, sebutkan... (0%)

### TEMA FIGURE



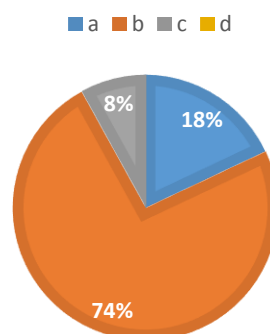
- a. Anime/manga/game/tokusatsu (Jepang) (contoh: figure Naruto, figure Final Fantasy, figure Kamen Rider, dll) (68%)
- b. Film/komik/game (Western) (contoh: figure Batman, figure Ironman, figure Resident Evil, dll) (28%)
- c. Real figure (contoh: figure Three Kingdoms, figure Oda Nobunaga, figure Einsten, dll) (2%)
- d. Lainnya, sebutkan...(2%)

### UKURAN FIGURE

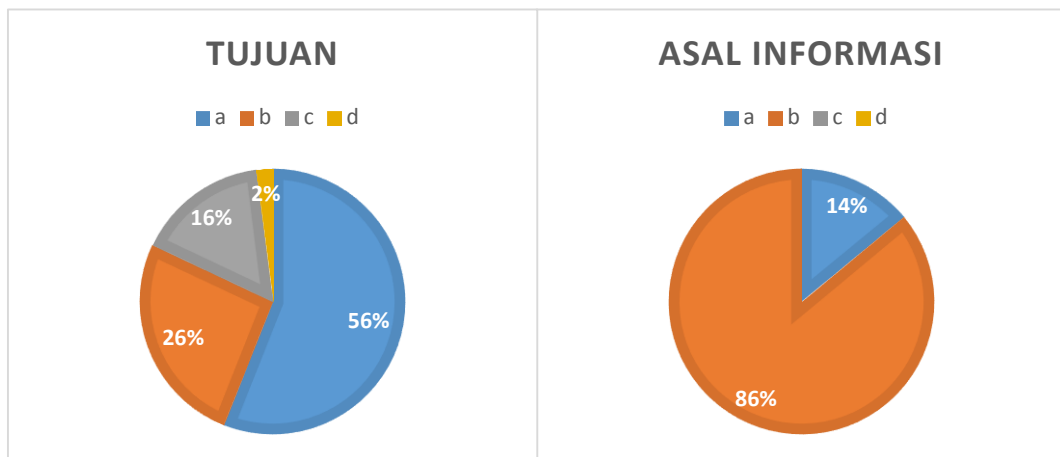


- a. Skala 1:18 (+/- 9 cm) – skala 1:12 (+/- 12 cm) (44%)
- b. Skala 1:10 (+/- 17 cm) – skala 1:9 (+/- 20 cm) (52%)
- c. Skala 1:6 (+/- 30 cm) – skala 1:4 (+/- 45 cm) (2%)
- d. Lainnya, sebutkan... (2%)

### TEMPAT BELI

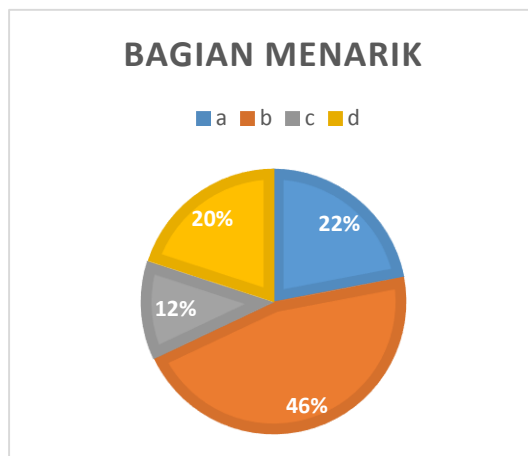


- a. Di toko yang menjual figure (18%)
- b. Membeli online (74%)
- c. Saat pameran mainan (8%)
- d. Lainnya, sebutkan... (0%)



- a. Sebagai koleksi untuk dipajang (56%)
- b. Untuk dimainkan (26%)
- c. Objek fotografi (16%)
- d. Lainnya, sebutkan... (2%)

- a. Teman sesama kolektor (14%)
- b. Internet (86%)
- c. Majalah tentang figure (0%)
- d. Lainnya, sebutkan... (0%)



- a. Wajah (22%)
- b. Pakaian/kostum (46%)
- c. Aksesoris lain (senjata, boneka, dll) (12%)
- d. Lainnya, sebutkan... (20%)



## **4.2 Studi dan Analisis**

### **4.2.2 Analisa Preferensi Target Pasar**

Berdasarkan data yang didapat dari kuesioner yang dilaksanakan dalam periode 24-26 Oktober 2015, ditarik analisis-analisis sebagai berikut.

- a. Pahlawan yang ingin dibuat figurnya adalah pahlawan yang dikenal oleh responden. Hanya sedikit responden yang mencari figur dari pahlawan yang mereka tidak kenal. Responden membeli figur karena kenal, bukan karena ingin kenal. Jika disangkutpautkan dengan *branding* produk, untuk pengenalan produk sebaiknya dibuat seri awal figur yang dikenal oleh masyarakat. Untuk seri selanjutnya baru mengeluarkan figur tokoh pahlawan yang kurang dikenal. Bisa juga menggabungkan pahlawan yang dikenal dan pahlawan yang tidak terlalu dikenal dalam satu seri, namun masih dengan tema yang berbeda. Seperti seri tokoh pahlawan melawan kolonial Belanda memasukkan tokoh yang dikenal baik seperti Pangeran Diponegoro dan tokoh yang kurang dikenal masyarakat seperti Pong Tiku.

Berangkat dari kesimpulan tersebut, untuk serial figur yang akan dikeluarkan dapat dibagi sesuai kesamaan yang dimiliki oleh para pahlawan, seperti era perjuangan, daerah asal, atau daerah perjuangan pahlawan-pahlawan tersebut.

- b. Mayoritas responden beranggapan bahwa bagian paling menarik dalam sebuah figur adalah pakaian/kostumnya. Kostum memang termasuk sebagai jati diri karakter, dapat digunakan untuk membedakan karakter satu dengan yang lainnya. Dapat diasumsikan bahwa responden dapat mengidentifikasi identitas seorang tokoh lewat pakaiannya. Jika ingin membuat figur bertemakan pahlawan nasional, outfit karakter satu dan yang lainnya harus cukup dapat dibedakan. Atas dasar kesimpulan ini, pahlawan revolusi sebaiknya tidak dibuat bersamaan dalam satu seri karena mereka mengenakan pakaian yang serupa.

- c. Mayoritas responden mengaku biasa mengeluarkan dana berkisar Rp 100.000,00 – Rp 500.000,00 untuk membeli figure. Dana yang dikeluarkan tersebut berkaitan dengan ukuran figur pilihan mayoritas responden, yaitu 17 cm – 20 cm. Biasanya semakin besar ukuran figur, semakin mahal pula harganya.

Jika ditilik lebih lanjut jawaban responden yang biasa mengeluarkan dana Rp 10.000,00 – Rp 50.000, 00, kebanyakan dari mereka memilih figure berukuran 9 cm – 12 cm, meski ada pula responden yang mengeluarkan dana lebih dari Rp 500.000,00 dan lebih suka untuk mengoleksi figure berukuran 9 cm – 12 cm.

Untuk ukuran *collectible figure*, karena akan dibuat banyak macam dalam satu tema, ukuran yang akan digunakan adalah 9 cm – 12 cm untuk menghemat tempat jika dijajarkan sebagai display. Kesimpulannya, daya beli mayoritas responden untuk figur adalah Rp 100.000,00 – Rp 500.000,00. Jika ingin membuat figure berukuran 9 cm – 12 cm dan disesuaikan dengan daya beli target pasar, harga jualnya berkisar Rp 10.000,00 – Rp 50.000,00 per unit, karena terdapat beberapa macam dalam satu tema dan bersifat *collectible*.

- d. Mayoritas responden mendapatkan informasi tentang figur dari internet, sehingga untuk promosi produk figur nantinya paling efektif jika dilakukan lewat media sosial. Hal ini juga berhubungan dengan di mana para responden membeli figur. Lebih dari 50% responden membeli figur secara online.

#### **4.2.3 Analisa Bentuk Tubuh, Ekspresi, Atribut Obyek**

Fokus dari figur ini adalah penyampaian obyek figur, yaitu pahlawan, agar rupanya dapat dikenali. Untuk itu dikumpulkan sumber-sumber penunjang detail rupa berupa bentuk wajah dan tubuh, ekspresi, serta atribut-atribut yang dikenakan.

- a. Detail Wajah

Detail wajah diambil dari foto-foto standar yang banyak beredar di berbagai referensi, diambil untuk mempelajari bentuk wajah.



**Gambar 12 :** Referensi Wajah Sukarno (Standar)  
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Soekarno>



**Gambar 13 :** Referensi Wajah Sukarno (Pidato)  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sukarno>



**Gambar 14 :** Referensi Wajah Hatta (Standar)  
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mohammad\\_Hatta](https://en.wikipedia.org/wiki/Mohammad_Hatta)



**Gambar 15 :** Referensi Wajah Hatta  
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mohammad\\_Hatta](https://en.wikipedia.org/wiki/Mohammad_Hatta)



**Gambar 16 :** Referensi Wajah Sutomo (Standar)  
 Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Sutomo>



**Gambar 17 :** Referensi Wajah Ki Hajar Dewantara (Standar)  
 Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Ki\\_Hadjar\\_Dewantara](https://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadjar_Dewantara)

b. Detail Pakaian



**Gambar 18 :** Referensi Pakaian Sukarno 01

Sumber: <http://usi2506warungpojok.blogspot.co.id/2010/08/riwayat-singkat-bung-karno.html>



**Gambar 19 :** Referensi Pakaian Sukarno 02

Sumber: <http://www.kabarbisnis.com/read/2847881/patung-soekarno--bertemu--para-pemimpin-politik-dunia-di-madame-tussauds>



**Gambar 20 :** Referensi Pakaian Hatta

Sumber: <http://pitriyadiketapang.blogspot.co.id/2012/05/kisah-kesederhanaan-bung-hatta-dan-agus.html>



**Gambar 21 :** Referensi Pakaian Sutomo

Sumber: <http://www.rdancekostume.blogspot.com>





**Gambar 22 :** Lukisan Pangeran Diponegoro Karya Basuki Abdullah, 1949

Sumber: <https://www.youthmanual.com/post/fun/did-you-know/tahu-nggak-kamu-ada-banyak-kode-rahasia-di-dalam-lukisan-pangeran-diponegoro>

#### 4.2.4 Analisa Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan untuk figur ini adalah karikatur. Karikatur merupakan penggambaran suatu objek yang melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut.

Dalam bidang psikologi kognitif, persepsi visual, visi komputer, dan pengenalan pola, pengenalan dan persepsi wajah telah banyak ditelaah. Berdasarkan hasil penelitian Rhodes, Brennan, dan Carey, ilustrasi dalam bentuk karikatur lebih mudah dikenali daripada foto asli obyek yang menjadi model karikatur, karena karikatur dapat menekankan ciri khas wajah seseorang.



#### 4.2.5 Analisa Pahlawan

a. Ir. Soekarno

- Tempat/tanggal lahir: Surabaya, 6 Juni 1901
- Tempat/tanggal wafat: Jakarta, 21 Juni 1970
- Gelar: Presiden pertama Republik Indonesia, Pahlawan Proklamator dan Pahlawan Nasional
- Kutipan:
  - “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawannya” – Pidato peringatan hari pahlawan 10 November 1961.

b. Moh. Hatta

- Tempat/tanggal lahir: Fort de Kock, Bukittinggi, 12 Agustus 1902
- Tempat/tanggal wafat: Jakarta, 14 Maret 1980
- Gelar: Wakil presiden pertama Republik Indonesia, Pahlawan Proklamator, Bapak Koperasi
- Kutipan:
  - “Hanya ada satu negara yang pantas menjadi negaraku, ia tumbuh dengan perbuatan, dan perbuatan itu adalah perbuatanku” – Indonesia Vrij, Pidato Mohammad Hatta di pengadilan tinggi Den Haag.

c. Sutomo (Bung Tomo)

- Tempat/tanggal lahir: Surabaya, 3 Oktober 1920
- Tempat/tanggal wafat: Mekah, Saudi Arabia, 7 Oktober 1981
- Gelar: Pimpinan militer Indonesia, Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia ke-10
- Kutipan:

- “Persetan, ora dadi jenderal yo ora patheken.” (Persetan, tidak jadi jenderal tidak sakit pathek, kusta) – Menanggapi telegram dari Amir Syarifuddin, yang isinya Bung Tomo harus memilih tetap menjadi jenderal namun tidak boleh berpidato, atau berhenti jadi jenderal tetapi bisa berpidato.

d. Ki Hajar Dewantara

- Tempat/tanggal lahir: Pakualaman, 2 Mei 1889
- Tempat/tanggal wafat: Yogyakarta, 26 April 1959
- Gelar: Menteri Pengajaran Indonesia pertama, pendiri Taman Siswa
- Kutipan:
  - “Tut wuri handayani” – Semboyan yang menjadi slogan Kementrian Pendidikan Nasional Indonesia

e. Pangeran Diponegoro

- Tempat/tanggal lahir: Ngayogyakarta Hadiningrat, 11 November 1785
- Tempat/tanggal wafat: Makassar, Hindia Belanda, 8 Januari 1855
- Gelar: Pahlawan Nasional Indonesia, pemimpin Perang Diponegoro
- Kutipan:
  - “Aja anglaaken wong kang becik, lan aja ambecikaken wong kang ala, lan aja anganiaya wong akeh.” (Jangan menjelekan orang baik, Jangan membaikan orang yang jahat, Jangan berbuat aniaya terhadap rakyat banyak.)

#### 4.2.6 Analisa Produksi

Proses Produksi pada action figure tidak lepas dari material dan teknik produksi yang digunakan. Teknik produksi sendiri dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Tradisional

Tradisional disini menggunakan clay atau tanah liat dalam pembuatannya. Clay sendiri memiliki banyak jenis, salah satunya stone clay, paper clay dan epoclay. Penulis menggunakan epoclay sebagai pembuatan action figure secara tradisional karena memperhatikan kecepatan kering dari clay tersebut yang dapat mempersingkat waktu produksi dan karena epoclay setelah kering lebih menyerupai plastik pejal yang mendekati material action figure pada umumnya. Epoclay sendiri singkatan dari Epoxy putty dimana terdapat 2 clay A dan B dan jika di satukan akan mengeras.

b. Digital

Digital menggunakan software seperti autodesk 3dsmax, maya, Zbrush, dan 3dcoat dalam pembuatannya yang nanti menghasilkan mesh dan dapat di 3dprint. Untuk persendian menggunakan software yang memiliki tingkat presisi yang lebih seperti autocad, sketchup dan Solidwork dan akan dijadikan mesh dan dibuatlah cetakan negative dari part persendian tersebut

c. 3d Print

3Dprinter adalah salah satu alat yang dapat mempermudah proses *manufacturing*. Di mana 3dprint dapat membuat sebuah Objek 3D dari sebuah software menjadi benda yang dapat dipegang. 3dprint di Indonesia masih belum terjangkau dan jasa 3dprint pun masih tergolong mahal karena masih langkanya jasa 3dprint di Surabaya. 3dprint di Indonesia kebanyakan masih yang memakai filament dan terkadang hasilnya kurang presisi dan harus dibuat cetakannya.ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat melakukan 3d print yaitu harus solidnya 3d mesh kita

dan cara meletakkan objek pada bidang print. Tidak semua objek bisa diprint menggunakan 3d print, tentunya objek yang memiliki ketebalan kurang dari 1mm, objek tersebut tidak terdeteksi sehingga tidak dapat diprint. Posisi objek, kemiringan objek juga sangat menentukan hasil cetak 3d print khususnya di kekuatan hasil print itu sendiri. Berikut adalah contoh salah satu kasus saat 3d printing.

d. CNC

CNC singkatan dari Computer Numerical Control, dimana mesin CNC ini dapat membuat cetakan positif maupun negatif dari sebuah mesh 3d. Mesin CNC dapat membuat cetakan dengan tingkat kepresisian yang tinggi, tidak seperti 3dprint yang terkadang tidak pas dan harus di finishing ulang. CNC sangat tepat untuk pembuatan cetakan sebuah manufacturing khususnya benda benda yang memiliki ukuran kecil seperti part persendian pada action figure. CNC bergerak berdasarkan axis.

e. Pembuatan Cetakan

Pembuatan cetakan atau proses Casting adalah proses yang penting dalam manufaktur action figure, karena dari cetakan hasil Casting inilah action figure itu di produksi secara masal. Terdapat tehnik Casting yang bernama tehnik sprue dimana Sprue ini adalah part yang nantinya akan di buang atau dipotong dari bagian action figure.

#### 4.2.7 Analisa Biaya

Berikut adalah data biaya yang dikeluarkan untuk produksi collectible figure.

NO	JENIS BARANG	UKURAN	KUANTITAS	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL
1	Biaya 3d Print (Ir. Soekarno)	85 gram	1 unit figure	Rp 3.000,00	Rp 255.000,00
2	Biaya 3d Print (Moh. Hatta)	62.57 gram	1 unit figure	Rp 3.000,00	Rp 187.710,00

3	Biaya 3d Print (Ki Hajar Dewantara)	83.29 gram	1 unit figure	Rp 3.000,00	Rp 249.870,00
4	Biaya 3d Print (Bung Tomo)	58.10 gram	1 unit figure	Rp 3.000,00	Rp 174.300,00
5	Biaya 3d Print (Pangeran Diponegoro)	200 gram	1 unit figure	Rp 3.000,00	Rp 600.000,00
6	Biaya Cat Akrilik (Artist's Acrylic Value Series: 104 Titanium White)	20 ml	1 botol	Rp 13.300,00	Rp 13.300,00
7	Biaya Cat Akrilik (Artist's Acrylic Value Series: Gold)	20 ml	1 botol	Rp 23.700,00	Rp 23.700,00
8	Biaya Cat Akrilik (Marie's: 793 Black)	30 ml	1 botol	Rp 9.000,00	Rp 9.000,00
9	Biaya Cat Akrilik (Marie's: 601 Raw Sienna)	30 ml	1 botol	Rp 9.000,00	Rp 9.000,00
10	Biaya Cat Akrilik (Marie's: 505 Green Mid)	30 ml	1 botol	Rp 9.000,00	Rp 9.000,00
11	Biaya Cetak Kemasan	15 cm x 9 cm x 8 cm	5 lembar Art Paper 260	Rp 3.000,00	Rp 15.000,00
12	Mika Kemasan	A4	3 lembar	Rp 2.000,00	Rp 6.000,00
13	Karton Pelapis	79 x 109 cm	1 lembar	Rp 5.500,00	Rp 5.500,00
14	Gabus	3 mm	1 lembar	Rp 8.000,00	Rp 8.000,00
TOTAL					Rp 1.465.380,00

Total biaya produksi untuk 5 *collectible figure* dalam satu seri adalah Rp 965.380,00, dengan perhitungan 1 figur mengeluarkan biaya Rp 293.076,00. Biaya yang dikeluarkan dapat dijadikan acuan untuk menentukan harga jual per figur agar mencapai profit, yaitu Rp 400.000,00, dengan profit Rp 106.924,00.

## BAB V

### KONSEP DESAIN

#### 5.1 Kriteria Desain

Produk		Kemasan	
Ukuran	Skala 1:12	Ukuran	15 cm x 9 cm x 8 cm
Material	PLA Resin	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karton</li> <li>• Mika bening</li> </ul>
Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepala + badan (<i>separable</i>)</li> <li>• Atribut dan aksesoris pendukung</li> <li>• Label nama dan predikat pahlawan</li> </ul>	Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo produk</li> <li>• Nama pahlawan</li> <li>• Nomor seri</li> <li>• Predikat pahlawan</li> <li>• Lahir dan wafat</li> <li>• Quote pahlawan</li> <li>• Ilustrasi pahlawan</li> </ul>

##### 5.1.1 Kriteria Desain Produk

###### a. Ukuran

Kisaran tinggi figur adalah 6-7 cm. Selain untuk menekan biaya produksi, ukuran juga didasarkan pada kisaran ukuran *collectible figure* pada umumnya. Kisaran diameter base adalah 3-4 cm.

###### b. Material

Menggunakan PLA untuk *master model*. Untuk selanjutnya diperbanyak dengan bahan resin.

###### c. Visualisasi

Karakter dalam figur divisualisasikan dalam bentuk mini figur dengan gaya karikatur, sehingga tidak terlalu berkutat dengan ketepatan perbandingan tinggi karakter satu dengan yang lainnya.

Meski menggunakan gaya karikatur, hal yang paling ditonjolkan adalah kedetailan wajah, karena wajah termasuk salah satu hal yang paling penting untuk mengidentifikasi suatu tokoh.

d. Proses Produksi

Pembuatan master model dengan material PLA, dicetak dengan 3D print dengan 3D model. Untuk rencana produksi masal, produksi menggunakan injeksi mold, dengan material PVC, plastik ABS, atau resin.

e. Serial

Produk akan dikeluarkan dalam beberapa seri dengan karakter-karakter yang berbeda dalam serial. Untuk serial ini, tokoh pahlawan akan dibagi berdasarkan:

- Regional
- Masa/era perjuangan
- Jenis pahlawan (pahlawan kemerdekaan/revolusi)

Berdasarkan hasil kuisioner, tokoh-tokoh pahlawan yang akan direalisasikan dalam seri pertama produk ini adalah para tokoh yang berpartisipasi dalam era proklamasi menuju kemerdekaan, yaitu antara lain:

- Ir. Soekarno
- Moh. Hatta
- Bung Tomo
- Ki Hajar Dewantara
- Pangeran Diponegoro

### **5.1.2 Kriteria Desain Kemasan**

a. Ukuran

Dimesi kemasan adalah 15 cm x 9 cm x 8 cm.

b. Material

Material yang digunakan untuk kemasan adalah karton yang dibentuk kotak serta mika bening sehingga isi kemasan dapat terlihat.

c. Konten

Untuk konten kemasan, terdapat beberapa hal yang dirasa perlu dicantumkan, antara lain:

- a. Nama produk
- b. Nama pahlawan
- c. Nomor/kode produk
- d. Deskripsi singkat pahlawan
- e. Varian/karakter lain

## 5.2 Konsep Visual

### 5.2.1 Konsep Produk

Berdasarkan referensi yang telah tercantum sebelumnya, konsep figur dibuat dengan tambahan setting dan aksesoris yang dapat sedikit menggambarkan kiprah tokoh-tokoh pahlawan, dengan pose yang mendukung.

Skala figur 1:12, dengan tinggi *base* 1 cm. Diameter *base* menyesuaikan dengan ukuran masing-masing figur, karena perbedaan ornamen yang ada pada figur membuat ukuran lebar figur ikut berbeda. Di bagian base ditulis nama dan predikat figure sebagai identitas.





**Gambar 23 :** Konsep Figur Soekarno dan Hatta (ukuran)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 24 :** Konsep Figur Soekarno, Hatta, Bung Tomo, dan Ki Hajar Dewantara, Diponegoro

(Sketsa)

Sumber: *dokumen pribadi*



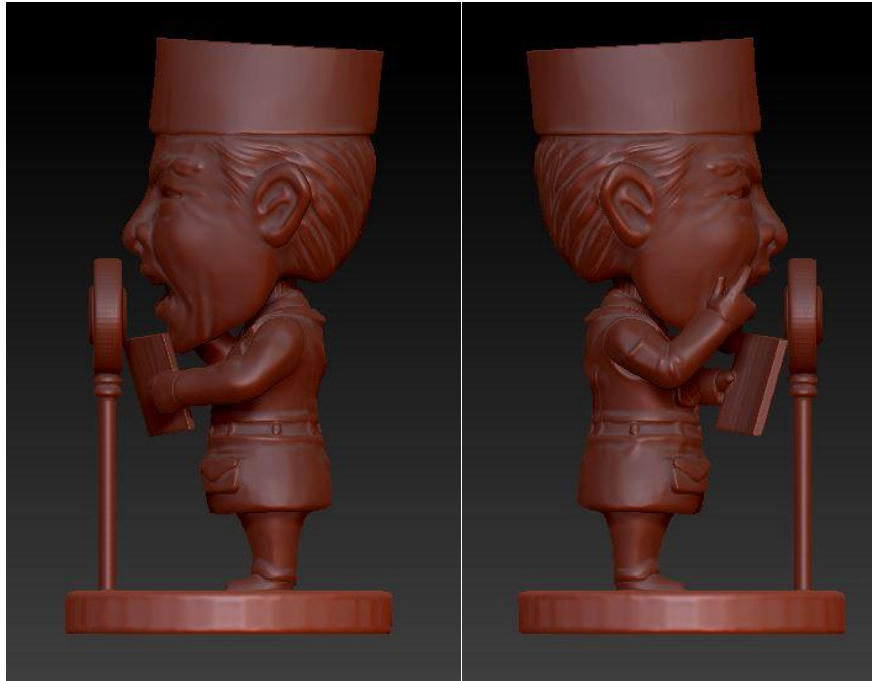
**Gambar 25 :** Konsep Figur Soekarno, Hatta, Bung Tomo, dan Ki Hajar Dewantara (Berwarna)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 26 :** Desain 3D Sukarno (Tampak depan dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 27** : Desain 3D Sukarno (Tampak samping)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 28** : Desain 3D Moh. Hatta (Tampak depan dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 29 :** Desain 3D Moh. Hatta (Tampak samping)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 30 :** Desain 3D Bung Tomo (Tampak depan dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 31** : Desain 3D Bung Tomo (Tampak samping)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 32** : Desain 3D Ki Hajar Dewantara (Tampak depan dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 33 :** Desain 3D Ki Hajar Dewantara (Tampak samping)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 34 :** Desain 3D Diponegoro (Tampak depan)

Sumber: *dokumen pribadi*





**Gambar 35 :** Desain 3D Diponegoro (Tampak samping dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 36 :** Desain 3D Diponegoro + kuda (Tampak depan)

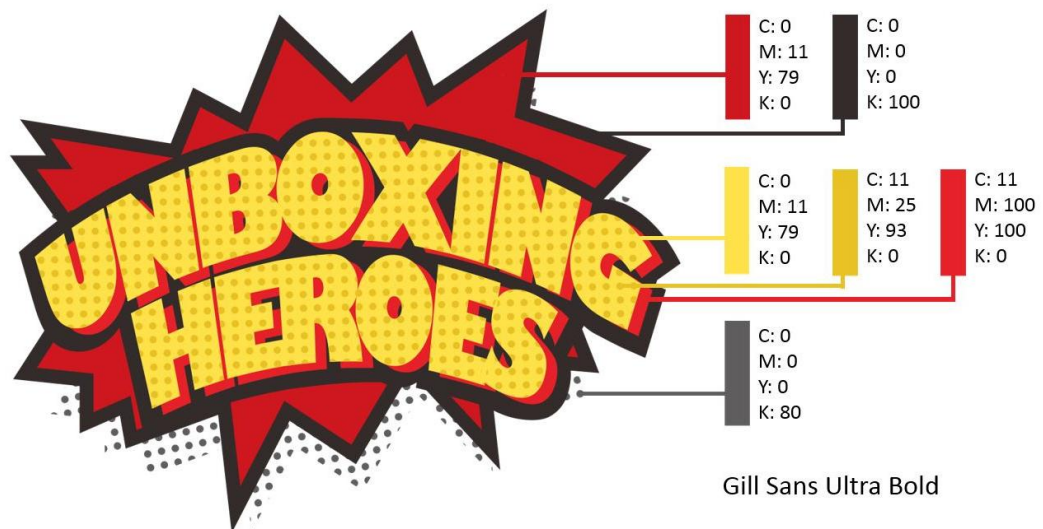
Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 37** : Desain 3D Diponegoro + kuda (Tampak samping dan belakang)

Sumber: *dokumen pribadi*

## 5.2.2 Konsep Logo dan Elemen Visual



**Gambar 38** : Logo

Sumber: *dokumen pribadi*



Logo mengambil konsep pop art, seperti font-font yang ada pada komik-komik *superhero*, dengan kesan meledak-ledak, menggunakan warna-warna panas yang mencolok mata seperti merah dan kuning. Font yang digunakan adalah Gill Sans Ultra Bold.



**Gambar 39** : Contoh font Gill Sans Ultra Bold

Sumber: *dokumen pribadi*

### 5.2.3 Konsep Kemasan

Dengan dimensi 15 cm x 9 cm x 8 cm, kemasan figur terbuat dari karton dengan enam sisi. Satu sisinya, yaitu bagian depan, akan dilapisi oleh mika transparan sehingga isi figur dapat terlihat. Berikut adalah penjelasan tentang konsep kemasan produk.

a. Nama produk

Nama produk berupa logo yang ditampilkan di bagian depan kemasan. Nama produk yang telah ditetapkan adalah 'Unboxing Heroes'. Nama produk ini juga dicantumkan di bagian atas dari kemasan.

b. Nama pahlawan

Di bagian depan kemasan juga tercantum nama tokoh pahlawan yang dijadikan figur dalam produk tersebut.

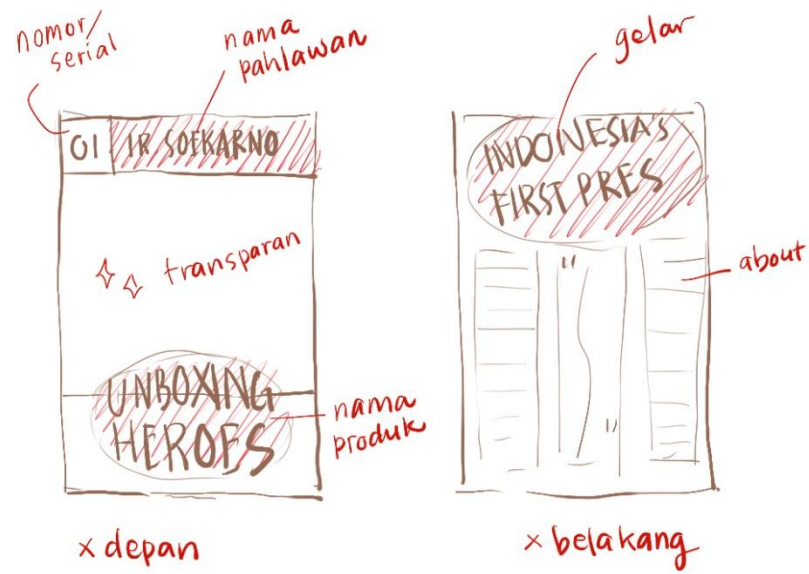
c. Nomor/kode produk

Disertakan di sebelah nama pahlawan.

d. Deskripsi singkat pahlawan di bagian belakang kemasan, yang berisi:

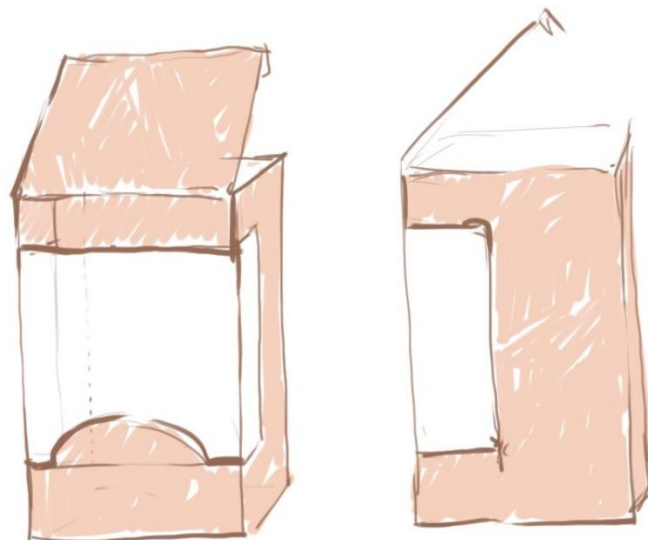
- Predikat pahlawan

- Lahir dan wafat pahlawan
- Kutipan pahlawan
- Ilustrasi pahlawan



**Gambar 40 :** Konsep Kemasan

Sumber: dokumen pribadi



**Gambar 41 :** Konsep Kemasan (Penampakan)

Sumber: dokumen pribadi



**Gambar 42 :** Desain Kemasan (3D)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 43 :** Desain Kemasan Bagian Depan dan Belakang

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 44 :** Desain Kemasan (Pola)

Sumber: *dokumen pribadi*





**Gambar 45 :** Hasil Cetak 3D (Bagian Kepala)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 46 :** Hasil Cetak 3D (*Full Body*)

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 47 :** Hasil Cetak (Produk + Kemasan)

Sumber: *dokumen pribadi*

### 5.3 Konsep Produksi

Setelah model 3D dicetak dengan 3D printing, didapatkan *master model* sebagai model *molding*. Material *molding* menggunakan *rubber*, sementara material untuk proses produksi massal menggunakan resin. Mold masing-masing karakter dibagi menjadi bagian kepala, badan, dan atribut pendukung. Proses finishing menggunakan cat enamel dengan teknik pewarnaan menggunakan brush.

### 5.4 Konsep Marketing

Untuk penjualan produk, produk akan dijual saat pameran *toys* lokal yang dilakukan tahunan. Pameran *toys* didatangi oleh target pasar yang datang karena memiliki ketertarikan pada *toys* sehingga akan mudah untuk menjangkau kolektor.

Selain dijual di pameran *toys*, produk juga akan dijual secara online, dengan promosi yang dilakukan via Instagram, Facebook Page, dan *e-commerce* seperti Tokopedia.

Konsep perilisan figur dibagi menjadi beberapa volume yang berisi beberapa karakter, sesuai dengan tema masing-masing kelompok. Perilisan figur sesuai momen yang tengah berlangsung, seperti momen kemerdekaan yang akan mengeluarkan figur pahlawan-pahlawan kemerdekaan Indonesia.

Setiap volume berisi lima karakter, dengan tiga karakter pahlawan yang dikenal sesuai dengan hasil kuisioner. Volume yang berisi satu tema adalah konsep dari *collectible*, barang yang akan dikoleksi satu volume atau seri agar berkesan lengkap.



### 5.3.1 Desain Media Marketing



**Gambar 48 :** Desain X-banner

Sumber: *dokumen pribadi*



**Gambar 49** : Desain untuk media sosial

Sumber: *dokumen pribadi*

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **BAB VI PENUTUP**

### **6.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan berbagai studi pustaka dan lapangan, serta proses produksi yang dilakukan sendiri dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan karakter untuk sebuah *collectible figure* yang berdasarkan pahlawan nasional Indonesia membutuhkan analisa bentuk wajah, baju, aksesoris, serta sejarah tentang pahlawan tersebut.
2. Untuk membuat figure yang nantinya akan diperbanyak, dibutuhkan *master figure* sebagai dasar cetak.
3. Untuk membuat figure dengan bermacam-macam karakter, perlu mempertahankan skala figure.
4. Teknologi 3D *print* tidak cocok untuk mencetak produk secara massal karena boros waktu dan dana.
5. Objek hasil print tidak terlalu sempurna sehingga perlu diperhalus.
6. Figur pahlawan perlu ditambahkan nama untuk memperjelas identitas saat dipisahkan dari kemasannya.
7. Predikat yang dicantumkan untuk pahlawan sebaiknya bersifat eksklusif.
8. Merilis *collectible figure* perlu mempertimbangkan periode dan pembagian karakter.

### **6.2 Saran**

Untuk kelanjutan pada Tugas Akhir bertema action figure, terdapat saran-saran sebagai berikut

1. Cetak figure massal dapat menggunakan cetakan yang dibagi sesuai part-part figure.

2. Produksi masal sebaiknya menggunakan teknik cetak dan material yang tidak memakan waktu dan biaya, yaitu menggunakan proses *casting* dengan menggunakan resin.
3. 3D print tidak disarankan untuk produksi akhir masal, hanya untuk membuat *master model*.
4. *Color dispenser machine* dapat digunakan untuk pewarnaan figure yang lebih cepat dan praktis.
5. Perilisan tema seri *collecible figures* dapat disesuaikan dengan momen yang akan atau tengah berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erlangga, Arief Reza. 2016. *Desain Action Figure 1/6 Dengan Sistem Joint Lepas Pasang Yang Mengangkat Kisah Ken Arok dan Ken Dedes*. Tugas Akhir. Tidak diterbitkan. Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember : Surabaya.
- Junaedi, Didi. 2014. *Pahlawan-Pahlawan Indonesia Sepanjang Masa*. Yogyakarta: Indonesia Tera.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandra A. Krasovec. 2007. *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- McKinley, Mark B. , Ed.D. 2007. *The Psychology of Collecting*. <http://nationalpsychologist.com/2007/01/the-psychology-of-collecting/10904.html>. Diakses 19 September 2015.
- O'Brein, Reis. 2017. *What Defines an Action Figure?* <https://www.thespruce.com/what-defines-an-action-figure-17897>. Diakses 23 Januari 2018.
- Tim Puspa Swara. 2013. *Pahlawan Indonesia: Album & Biografi Pahlawan Nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia*. Jakarta: Puspa Swara.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## LAMPIRAN

No.	Nama Pahlawan	X
1	Abdul Halim Perdanakusuma	39
2	Abdul Harris Nasution	35
3	Abdul Kadir Raden Tumenggung Setia Pahlawan	0
4	Abdul Malik Karim Amrullah	2
5	Abdul Muis	13
6	Abdulrahman Saleh	5
7	Adam Malik	31
8	Adnan Kapau Gani	0
9	Agus Salim	16
10	Agustinus Adisucipto	14
11	Ahmad Yani	46
12	Alimin Prawirodirjo	0
13	Andi Abdullah Bau Massepe	3
14	Andi Djemma	0
15	Andi Mappanyukki	0
16	Andi Sultan Daeng Raja	0
17	Arie Frederik Lasut	0
18	Bagindo Aziz Chan	0
19	Basuki Rahmat	42
20	Cilik Riwut	1
21	Cipto Mangunkusumo	12
22	Cut Meutia	41
23	Cut Nyak Dien	47
24	Dewi Sartika	42
25	Donald Izacus Pandjaitan	33



26	Ernest Douwes Dekker	39
27	Fatmawati	44
28	Ferdinand Lamban Tobing	11
29	Frans Kaisiepo	1
30	Fransiskus Xaverius Supriyadi	37
31	Gatot Mangkupraja	3
32	Gatot Subroto	40
33	Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi	2
34	Gusti Pangeran Haryo Jatikusumo	1
35	Harun bin Said	1
36	Hasan Basry	0
37	Hazairin	0
38	Herman Johannes	0
39	I Gusti Ketut Jelantik	35
40	I Gusti Ketut Puja	3
41	I Gusti Ngurah Rai	35
42	Ida Anak Agung Gede Agung	1
43	Ignatius Joseph Kasimo Hendrowahyono	0
44	Ignatius Slamet Riadi	22
45	Ilyas Yacoub	0
46	Ismail Marzuki	40
47	Iswahyudi	2
48	Iwa Kusumasumantri	1
49	Izaac Huru Doko	0
50	Jahja Daniel Dharma	0
51	Johannes Abraham Dimara	0
52	Johannes Leimena	0

53	K.H. Abdul Halim	35
54	K.H. Abdul Wahid Hasyim	41
55	K.H. Ahmad Dahlan	41
56	K.H. Ahmad Rifa'i	32
57	K.H. Fakhruddin	0
58	K.H. Idham Chalid	0
59	K.H. Mas Mansur	33
60	K.H. Muhammad Hasyim Asy'ari	36
61	K.H. Nur Ali	21
62	K.H. Samanhudi	21
63	K.H. Zaenal Mustofa	23
64	K.H. Zainul Arifin	25
65	Kapitan Pattimura	44
66	Karel Satsuit Tubun	2
67	Katamso Darmokusumo	26
68	Ki Hadjar Dewantara	46
69	Ki Sarmidi Mangunsarkoro	12
70	Kiras Bangun	0
71	La Maddukelleng	0
72	Maria Walanda Maramis	22
73	Martha Christina Tiahahu	36
74	Marthen Indey	0
75	Mas Tirtodarmo Haryono	13
76	Maskun Sumadireja	0
77	Mgr. Albertus Magnus Sugiyapranata	3
78	Moestopo	31
79	Moewari	0

80	Mohammad Hatta	50
81	Mohammad Husni Thamrin	14
82	Mohammad Natsir	39
83	Mohammad Yamin	22
84	Nani Wartabone	0
85	Nuku Muhammad Amiruddin	0
86	Nyai Ahmad Dahlan	15
87	Nyi Ageng Serang	15
88	Oemar Said Tjokroaminoto	35
89	Opu Daeng Risaju	0
90	Pajonga Daeng Ngalle	0
91	Pangeran Antasari	44
92	Pangeran Diponegoro	48
93	Pangeran Mangkubumi	10
94	Pierre Andries Tendean	29
95	Pong Tiku	0
96	Raden Ageng Kartini	46
97	Raden Ahmad Subarjo	14
98	Raden Ayu Siti Hartinah	11
99	Raden Eddy Martadinata	1
100	Raden Inten II	2
101	Raden Juanda Kartawijaya	12
102	Raden Mas Said	5
103	Raden Mas Suryo	3
104	Raden Mas Suryopranoto	3
105	Raden Mas Tirto Adhi Suryo	3
106	Raden Otto Iskandardinata	33

107	Raden Panji Suroso	1
108	Raden Soepomo	5
109	Raden Sulaiman Effendi Kusumah Atmaja	1
110	Raja Ali Haji	0
111	Raja Ali Haji Fisabilillah	3
112	Ranggong Daeng Romo	0
113	Rangkayo Rasuna Said	1
114	Robert Wolter Monginsidi	2
115	Sahardjo	0
116	Silas Papare	1
117	Sisingamangaraja XII	2
118	Siswondo Parman	26
119	Sjafruddin Prawiranegara	0
120	Soedirman	43
121	Soeharso	1
122	Soekardjo Wirjopranoto	1
123	Soekarno	50
124	Soepeno	7
125	Soetomo	8
126	Soetomo (Bung Tomo)	47
127	Sri Sultan Hamengkubuwono IX	4
128	Sri Susuhunan Pakubuwono VI	4
129	Sri Susuhunan Pakubuwono X	5
130	Sugiyono Mangunwiyono	0
131	Sultan Ageng Tirtayasa	16
132	Sultan Agung Hanyokroso	11
133	Sultan Hasanuddin	23

134	Sultan Iskandar Muda	24
135	Sultan Mahmud Badaruddin II	2
136	Sultan Sjahrir	28
137	Sultan Sjarif Kasim II	0
138	Sultan Thaha Sjaifuddin	0
139	Suprpto	35
140	Sutoyo Siswomiharjo	21
141	Syekh Yusuf Tajul Khalwati	0
142	Tan Malaka	39
143	Tengku Amir Hamzah	21
144	Teuku Cik Di Tiro	20
145	Teuku Mohammad Hasan	31
146	Teuku Nyak Arief	2
147	Teuku Umar	32
148	Tuanku Imam Bonjol	38
149	Tuanku Tambusai	0
150	Untung Surapati	31
151	Urip Sumoharjo	38
152	Usman bin Haji Muhammad Ali	3
153	Wage Rudolph Soepratman	40
154	Wahidin Sudirohusodo	24
155	Wilhelmus Zakaria Yohannes	0
156	Yosaphat Sudarso	0

No.	Nama Pahlawan	X
1	Abdul Halim Perdanakusuma	0
2	Abdul Harris Nasution	0
3	Abdul Kadir Raden Tumenggung Setia Pahlawan	0
4	Abdul Malik Karim Amrullah	0
5	Abdul Muis	0
6	Abdulrahman Saleh	0
7	Adam Malik	7
8	Adnan Kapau Gani	0
9	Agus Salim	1
10	Agustinus Adisucipto	0
11	Ahmad Yani	38
12	Alimin Prawirodirjo	0
13	Andi Abdullah Bau Massepe	0
14	Andi Djemma	0
15	Andi Mappanyukki	0
16	Andi Sultan Daeng Raja	0
17	Arie Frederik Lasut	0
18	Bagindo Aziz Chan	0
19	Basuki Rahmat	38
20	Cilik Riwut	0
21	Cipto Mangunkusumo	2
22	Cut Meutia	6
23	Cut Nyak Dien	42
24	Dewi Sartika	24
25	Donald Izacus Pandjaitan	32
26	Ernest Douwes Dekker	8

27	Fatmawati	17
28	Ferdinand Lamban Tobing	0
29	Frans Kaisiepo	0
30	Fransiskus Xaverius Supriyadi	28
31	Gatot Mangkupraja	0
32	Gatot Subroto	13
33	Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi	0
34	Gusti Pangeran Haryo Jatikusumo	0
35	Harun bin Said	0
36	Hasan Basry	0
37	Hazairin	0
38	Herman Johannes	0
39	I Gusti Ketut Jelantik	0
40	I Gusti Ketut Puja	0
41	I Gusti Ngurah Rai	2
42	Ida Anak Agung Gede Agung	0
43	Ignatius Joseph Kasimo Hendrowahyono	0
44	Ignatius Slamet Riadi	3
45	Ilyas Yacoub	0
46	Ismail Marzuki	21
47	Iswahyudi	0
48	Iwa Kusumasumantri	0
49	Izaac Huru Doko	0
50	Jahja Daniel Dharma	0
51	Johannes Abraham Dimara	0
52	Johannes Leimena	0
53	K.H. Abdul Halim	0

54	K.H. Abdul Wahid Hasyim	18
55	K.H. Ahmad Dahlan	9
56	K.H. Ahmad Rifa'i	1
57	K.H. Fakhruddin	0
58	K.H. Idham Chalid	0
59	K.H. Mas Mansur	8
60	K.H. Muhammad Hasyim Asy'ari	0
61	K.H. Nur Ali	0
62	K.H. Samanhudi	0
63	K.H. Zaenal Mustofa	0
64	K.H. Zainul Arifin	0
65	Kapitan Pattimura	33
66	Karel Satsuit Tubun	0
67	Katamso Darmokusumo	0
68	Ki Hadjar Dewantara	41
69	Ki Sarmidi Mangunsarkoro	0
70	Kiras Bangun	0
71	La Maddukelleng	0
72	Maria Walanda Maramis	2
73	Martha Christina Tiahahu	14
74	Marthen Indey	0
75	Mas Tirtodarmo Haryono	3
76	Maskun Sumadireja	0
77	Mgr. Albertus Magnus Sugiyapranata	0
78	Moestopo	22
79	Moewari	0
80	Mohammad Hatta	43



81	Mohammad Husni Thamrin	2
82	Mohammad Natsir	5
83	Mohammad Yamin	4
84	Nani Wartabone	1
85	Nuku Muhammad Amiruddin	0
86	Nyai Ahmad Dahlan	1
87	Nyi Ageng Serang	2
88	Oemar Said Tjokroaminoto	6
89	Opu Daeng Risaju	0
90	Pajonga Daeng Ngalle	0
91	Pangeran Antasari	31
92	Pangeran Diponegoro	38
93	Pangeran Mangkubumi	4
94	Pierre Andries Tendean	9
95	Pong Tiku	0
96	Raden Ageng Kartini	35
97	Raden Ahmad Subarjo	2
98	Raden Ayu Siti Hartinah	0
99	Raden Eddy Martadinata	0
100	Raden Inten II	0
101	Raden Juanda Kartawijaya	0
102	Raden Mas Said	1
103	Raden Mas Suryo	0
104	Raden Mas Suryopranoto	0
105	Raden Mas Tirto Adhi Suryo	0
106	Raden Otto Iskandardinata	14
107	Raden Panji Suroso	0

108	Raden Soepomo	0
109	Raden Sulaiman Effendi Kusumah Atmaja	0
110	Raja Ali Haji	0
111	Raja Ali Haji Fisabilillah	0
112	Ranggong Daeng Romo	0
113	Rangkayo Rasuna Said	0
114	Robert Wolter Monginsidi	0
115	Sahardjo	0
116	Silas Papare	0
117	Sisingamangaraja XII	0
118	Siswondo Parman	0
119	Sjafruddin Prawiranegara	0
120	Soedirman	35
121	Soeharso	0
122	Soekardjo Wirjopranoto	0
123	Soekarno	48
124	Soepeno	0
125	Soetomo	6
126	Soetomo (Bung Tomo)	41
127	Sri Sultan Hamengkubuwono IX	1
128	Sri Susuhunan Pakubuwono VI	1
129	Sri Susuhunan Pakubuwono X	1
130	Sugiyono Mangunwiyono	0
131	Sultan Ageng Tirtayasa	2
132	Sultan Agung Hanyokrosumo	0
133	Sultan Hasanuddin	0
134	Sultan Iskandar Muda	4

135	Sultan Mahmud Badaruddin II	0
136	Sultan Sjahrir	0
137	Sultan Sjarif Kasim II	0
138	Sultan Thaha Sjaifuddin	0
139	Suprpto	21
140	Sutoyo Siswomiharjo	0
141	Syekh Yusuf Tajul Khalwati	0
142	Tan Malaka	26
143	Tengku Amir Hamzah	0
144	Teuku Cik Di Tiro	0
145	Teuku Mohammad Hasan	9
146	Teuku Nyak Arief	0
147	Teuku Umar	17
148	Tuanku Imam Bonjol	25
149	Tuanku Tambusai	0
150	Untung Surapati	11
151	Urip Sumoharjo	2
152	Usman bin Haji Muhammad Ali	0
153	Wage Rudolph Soepratman	24
154	Wahidin Sudirohusodo	0
155	Wilhelmus Zakaria Yohannes	0
156	Yosaphat Sudarso	0